QUICKSTART-CARD

DRAGONS OF FLAME

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE :

Tapez **LOAD** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur la touche **PLAY** du lecteur de cassette. Suivez les instructions à l'écran.

CBM 64/128 DISQUETTE :

Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu chargera et commencera automatiquement. Suivez les instructions à l'écran.

SPECTRUM 48/128, +2 CASSETTE :

Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur la touche **PLAY** du lecteur de cassette. Suivez les instructions à l'écran.

AMSTRAD CPC CASSETTE :

Tapez **LOAD"** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur la touche **PLAY** du lecteur de cassette. Suivez les instructions à l'écran.

AMSTRAD CPC DISQUETTE:

Tapez **RUN"DOF"** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et commencera automatiquement. Suivez les instructions à l'écran.
En raison de difficultés de programmation, les références à Amstrad 128K et à Spectrum 128K ne s'appliquent pas à cette version. Elles comprennent, mais ne sont pas limitées à : 'Wilderness View' et 'Combat View'. La carte de recherche n'apparaît pas dans le jeu. Nous vous prions de nous excuser pour tout désagrément causé.

UTILISATEURS DE MAGNETOPHONE :

Du fait des limites de la machine, le mêtre personnage reste sur l'écran, même si vous choisissez comme chef du groupe un autre personnage.

CONTROLES

CBM

Joystick: branchement #1 ou #2.

Clavier: ; – Haut . – Droite
/ – Bas = – Feu
, – Gauche

SPECTRUM

Joystick: Sinclair/Kempston compatible.

Clavier: Curseur mouvements

OU:

A – Haut **B** – Droite
Z – Bas **V** – Gauche
N – Feu

AMSTRAD

Joystick compatible.

Clavier: Curseur mouvement
COPY – Feu

COMMENT GAGNER

Pour gagner, les compagnons doivent pénétrer dans les cavernes cachées de Sla-Mori, trouver la vieille épée de Wyrmslayer, entrer dans la forteresse de Pax Tharkas, sauver la Princesse Laurana et libère les femmes et les enfants de Qualinesti.

VUE DE DESERT

(CBM/Amstrad 128K/Spectrum 128K seulement)

Dans le désert, les personnages sont représentés par un seul icône au centre de l'écran. Chaque objet dans le désert est représenté par un icône de nomade. Les monstres sont représentés par des icônes de monstres. Si vous rencontrez un autre icône ou si vous appuyez sur **COMMODORE** key (CBM), **SYMBOL SHIFT** (Spectrum 128K), **SHIFT** (Amstrad 128K), vous irez en vue de combat.

Pour vous diriger, allez dans la direction dans laquelle vous voulez que le groupe aille.

MOUVEMENTS EN VUE DE DESERT



VUE DE COMBAT

En vue de combat, le groupe est représenté par son chef habituel. Vous pouvez changer de chef habituel en utilisant la fonction Hero Select à partir du menu principal.
En vue de combat, le groupe peut aller soit au Nord/Sud (N/S), soit à l'Est/Ouest (E/W). Monter et descendre changent le point de vue des personnages entre N/S et E/W. Le combat sous la vue de combat montre la direction à laquelle le personnage fait face.
A Sla-Mori et à Pax Tharkas, la vue de combat montre l'arrière-plan au nord ou à l'ouest du groupe.

Note pour les utilisateurs de CBM/Amstrad 128K/Spectrum 128K: Dehors, la vue de combat représentée le terrain en vue de désert. Pendant que le groupe se dirige en vue de combat, il se dirige aussi en vue de désert. En vue de combat, il se peut que vous traversiez un terrain difficile, sautiez par-dessus des rivières ou des collines qui sont infranchissables en vue de désert.

Les mouvements des personnages sont les suivants:

MOUVEMENTS EN VUE DE COMBAT

Choisissez N/S ou E/W

Sauter à gauche ↖ ↑ ↗ Sauter à droite

Marcher à gauche ← → Marcher à droite

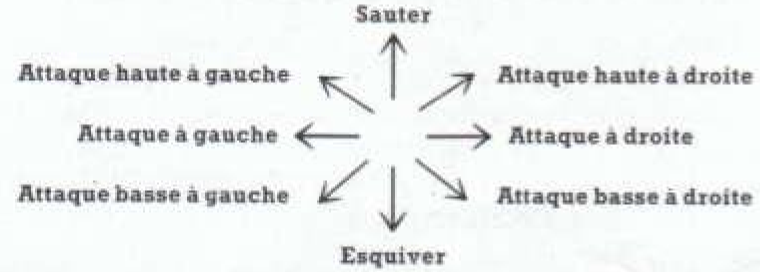
Esquiver à gauche ↙ ↓ ↘ Esquiver à droite

Choisissez N/S ou E/W

Pour attaquer en vue de combat, maintenez enfoncé le bouton **FEU** et bougez. Ne procédez pas par "à coup": le chef du groupe attaque tant que vous procédez en "continu". Les attaques se font ainsi:

ATTAQUE EN MODE DE COMBAT

(En appuyant sur **FEU**)



Si vous attaquez alors que les épées entrecroisées sous le compas sont sombres, le personnage utilise son arme à distance. Si vous attaquez alors que les épées entrecroisées sont illuminées, le personnage utilise son arme à main.

Appuyer sur **RETURN/ENTER** relance le dernier sort de Raistlin s'il est le 2me, 3me ou me personnage et si le sort est une attaque. Si Raislin est en tête, il lance des sorts d'attaque en faisant une attaque à distance.

Après avoir tué tous les monstres de l'écran, revenez à la vue de désert en utilisant la même touche dont vous vous êtes servie pour choisir la vue de combat. Il est impossibile de revenir à la vue de désert si vous vous trouvez trop prêt d'une rivière ou d'un autre terrain infranchissable. Si vous ne pouvez pas revenir à la vue de désert, allez en haut et en bas pour choisir N/S ou E/W et être sûr que vous n'êtes pas près d'une rivière. Vous ne pouvez pas aller en vue de désert quand vous vous trouvez à Sla-Mori ou à Pax Tharkas.

ESCALADER

Pour escalader la montagne à Sla-Mori, sautez sur la montagne en appuyant sur **FEU** et aller en haut ou en bas pour grimper.

MENU PRINCIPAL

Passez aux fonctions du menu principal en appuyant sur la **BARRE D'ESPACEMENT** ou sur la première lettre de n'importe quelle commande. Pour choisir un objet du menu, mettez cet objet en évidence en bougeant et en appuyant sur **FEU**. Pour sortir du menu, choisissez l'option EXIT MENU.

SORTILEGES RELIGIEUX

Goldmoon a trois sortes d'aptitudes les sortilèges mémorisés (marqués d'un #), son aptitude à repousser les morts vivants (marquée d'un *) et les sortilèges dont l'énergie vient des Disques de Mishakal (marqués d'un 0). Les sortilèges mémorisés sont utilisables jusqu'à ce qu'ils soient lancés et sont régénérés par le repos. Repousser les morts vivants est une aptitude qui ne peut s'épuiser. Les sortilèges dont l'énergie vient des Disques de Mishakal utilisent le nombre de charges indiqué entre parenthèses après le nom du sortilège. Les disques contiennent 100 charges et ne peuvent pas être rechargés.

CURE LIGHT WOUNDS: guérit les blessures légères d'un personnage.

PROTECTION FROM EVIL: vous aide contre les adversaires diaboliques.

FIND TRAPS: met en évidence l'endroit d'un piège.

HOLD PERSON: arrête les humains ou les humanoïdes dans leur course.

SPIRITAL HAMMER: lance un marteau de guerre magique.

PRAYER (prière): une protection encore plus puissante contre le diable.

BLESS (bénédiction): la protection la plus puissante contre le diable.

DISPEL MAGIC: élimine les pouvoirs magiques.

* **TURN UNDEAD:** peut figer ou détruire les morts-vivants.

0 **CURE CRITICAL WOUNDS (2):** guérit les blessures graves d'un personnage.

0 **RAISE DEAD (10):** ressuscite les personnages. Il est possible que les personnages ne résistent pas à ce choc.

0 **HEAL (5):** redonne aux personnages toute leur force de combat.

POUVOIRS DE L'UTILISATEUR DE MAGIE

Ils jettent des sorts à partir du Bâton de Mage de Raistlin. Ce bâton possède 100 charges et chaque sort utilise le nombre de charges indiqué entre parenthèses après le nom du sortilège. Si Raislin est le chef du groupe, le bâton absorbera les sorts jetés au groupe. Chaque sort absorbé ajoute 1 charge au bâton. Si le bâton possède trop de charges, il explose.

Charm Person (1): arrête les humanoïdes dans leur course.

Sleep (sommeil) (1): arrête les monstres les plus faibles dans leur course.

Magic Missile (projectile magique) (1): lance une attaque.

Web (toile) (2) : immobilise un ennemi. Les monstres les plus forts s'en sortiront rapidement.

Detect Magic (1) : met en évidence les objets magiques.

Detect Invisible (2) : montre les objets invisibles. Les trésors invisibles peuvent être cachés à Sla-Mori et à Pax Tharkas.

Burning Hands (les mains brûlantes) (1): lance une attaque à courte distance.

Fireball (Boule de Feu) (3) : lance une attaque à explosion à longue distance.

Final Strike (coup ultime) (toutes): provoque une grande explosion qui utilise toutes les charges et qui peut tuer Raistlin.

USE (utiliser) : apprête pour l'utilisation un des objets du personnage actif. Tous les personnages ne peuvent pas utiliser tous les objets. Les personnages doivent utiliser leurs flèches et leurs lance-pierres pour attaquer avec leurs armes à distance.

REST (repos) : ramène les pouvoirs mémorisés de Goldmoon et de Gilthanis, guérit d'un HP (Hit Point) tous les peronnages blessés et laisse les monstres bouger pendant que vous vous reposez. Votre repos sera interrompu si des monstres rencontrent le groupe pendant son repos.

TAKE : ramasse les objets qui sont au sol.

OPEN : ouvre les portes, les coffres, etc.

GIVE : donne un objet inutilisé à un autre personnage.

INSPECT : vérifie directement les portes secrètes devant le personnage. Si vous arrivez dans une impasse, inspectez la zone pour trouver des portes secrètes.

DROP : lâche par terre les objets inutilisés.

PUT : dépose un objet dans un coffre, un sac ou une pièce.

SHUT : ferme les portes, les coffres, etc.

QUEST MAP : montre une carte d'ensemble de la zone de la quête et l'avance des armées du dragon.

XP : indique les points d'expérience gagnés par le groupe et le nombre de chaque sorte de monstres tués. L'expérience des personnages morts ayant tué des monstres ne s'ajoute pas au nombre total de points d'expérience du groupe.

N. B.

En combat à distance, Gilthanis lance 3 projectiles magiques, puis 2 toiles, un arc et une flèche (si disponibles). Gilthanis retrouve ses sortilèges quand le groupe se repose. La Princesse Laurana peut utiliser une épée et un arc (si disponibles). Les nomades combattent seulement avec des épées. Il n'y a pas de cachettes d'argent, de potions d'héroïsme ou d'invulnérabilité, ni de bagues de sortilèges, de corde magique, de baguettes magiques, d'armure magique ni de boucliers dans le jeu. Les monstres ne portent pas de trésors mais ils peuvent en être les gardiens.

QUICKSTARTE-KARTE

DRAGONS OF FLAME

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE:

LOAD eintippen und **RETURN**-Taste drücken. **PLAY**-Taste auf dem Datenrecorder drücken. Die Bildschirm-Anweisungen befolgen.

CBM 64/128 DISKETTE:

LOAD"*",8,1 eintippen und **RETURN**-Taste drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Die Bildschirm-Anweisungen befolgen.

SPECTRUM 48/128, +2 KASSETTE:

LOAD eintippen und **ENTER**-Taste drücken. **PLAY**-Taste auf dem Datenrecorder drücken. Die Bildschirm-Anweisungen befolgen.

SCHNEIDER CPC KASSETTE:

LOAD eintippen und **ENTER**-Taste drücken. **PLAY**-Taste auf dem Datenrecorder drücken. Die Bildschirm-Anweisungen befolgen.

SCHNEIDER CPC DISKETTE:

RUN"DOF" eintippen und **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Die Bildschirm-Anweisungen befolgen.

Wegen Programmierungsschwierigkeiten sind bei dieser Version alle Hinweise auf Schneider 128K und Spectrum 128K ungültig. Diese inkludieren, sind aber nicht darauf beschränkt, Wilderness View und Combat View. Die Suchkarte erscheint nicht während des Spieles. Wir entschuldigen uns für alle enstandenen Unannehmilchkeiten.

AN KASSETTENBENUTZER:

Wegen der beschränkten Möglichkeiten des Computers bleibt die ursprüngliche Figur auf dem Bildschirm, auch wenn Sie eine weitere Figur zum Anführer auswählen.

STEUERUNG

CBM

Joystick: Anschluß 1 oder 2.

Tastatur: ; – Hoch . – Rechts
/ – Runter = – Feuer
, – Links

SPECTRUM

Joystick: Mit Sinclair oder Kempston kompatibel.

Tastatur: Cursortasten bewegen die Figuren

ODER:

A – Hoch **B** – Rechts
Z – Runter **N** – Feuer
V – Links

SCHNEIDER

Joystick-kompatibel.

Tastatur: Cursortasten bewegen die Figuren
COPY – Feuer

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

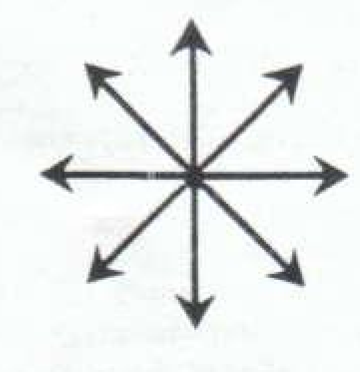
Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Gefährten die verborgenen Höhlen von Sal-Mori betreten, das uralte Schwert Wyrmslayer finden, in die Festung Pax Tharkas eindringen, die Prinzessin Laurana retten und die gefangengehaltenen Frauen und Kinder von Qualinesti befreien.

DIE WILDNIS (CBM/Schneider 128K/ Spectrum 128K)

In der Wildnis werden die Charaktere durch ein einziges Icon in der Mitte des Bildschirms dargestellt. Objekte in der Wildnis werden duch Nomaden-Icons dargestellt und Monster durch Monster-Icons. Wenn auf diesem Bildschirm ein weiteres Icon erscheint oder die **COMMODORE**-Taste (CBM), **SYMBOL-SHIFT** (Spectrum 128K) oder **SHIFT**-Taste (Schneider 128K) gedrückt wird, gehen Sie zum Kampf-Bildschirm über.

Um die Wildnis zu durchqueren, bewegen Sie das Icon der Gefährten einfach in die gewünschte Richtung.

DURCHQUERUNG DER WILDNIS



DER KAMPF

Auf dem Kampfbildschirm wird die Gruppe durch ihren momentanen Führer dargestellt. Dieser kann durch die Helden-Wahlfunktion des Hauptmenüs (Hero Select) ausgetauscht werden.

Die Gruppe kann sich auf dem Kampfbildschirm entweder in nördlicher/südlicher Richtung (N/S) oder in östlicher/westlicher Richtung (O/W) bewegen. Hoch- und Runterbewegungen mit dem Joystick oder der Tastatur schalten zwischen Nord-Süd oder Ost-West-Richtungen hin und her. Der Kompaß unter dem Kampfbildschirm gibt die Richtung an, in die die Figur schaut.

In Sla-Mori und Pax Tharkas zeigt der Kampfbildschirm den Hintergrund nördlich oder westlich der Gruppe.

Für Benutzer von CBM/Schneider 128K/Spectrum 128K:
Die Geländeansicht auf dem Kampfbildschirm ist die gleiche wie auf dem Wildnisbildschirm. Bewegungen auf dem einen Schirm werden auch auf dem anderen ausgeführt. Doch auf dem Kampfbildschirm können Sie sich durch schwieriges Terrain bewegen, über Flüsse springen oder Berge überqueren, die auf dem Wildnisschirm nicht zu bezwingen sind.

Die Figur bewegt sich nach folgendem Muster:

BEWEGUNGEN AUF DEM KAMPFBILDSCHIRM

Zwischen N/S und O/W hin und her schalten

Nach links springen ↖ ↑ ↗ Nach rechts springen

Nach links gehen ← → Nach rechts gehen

Nach links ausweichen ↙ ↓ ↘ Nach rechts ausweichen

Zwischen N/S und O/W hin- und herschalten

Um auf dem Kampfbildschirm anzugreifen, halten Sie den **FEUERKNOPF** gedrückt und führen eine Bewegung in die entsprechende Richtung aus. Die Figur greift an, solange beide Funktionen, Feuer und Bewegung, gedrückt bleiben. Der Angriff erfolgt nach folgendem Muster:

ANGRIFF AUF DEM KAMPFBILDSCHIRM

(FEUER gedrückt)

Hochspringen

In Richtung oben links angreifen ↖ ↑ ↗ In Richtung oben rechts angreifen

Nach links angreifen ← → Nach rechts angreifen

In Richtung unten links angreifen ↙ ↓ ↘ In Richtung unten rechts angreifen

Ausweichen/Ducken

Wenn Sie angreifen, während die gekreuzten Schwerter unter dem Kompaß dunkel erscheinen, benutzt die Figur eine Waffe, die eine bestimmte Reichweite hat. Sind die Schwerter hervorgehoben, so benutzt die Figur eine Handwaffe.

Wenn Sie **RETURN/ENTER** drücken, so wird Raistlins letzter Zauberspruch noch einmal ausgesprochen, falls Raistlin die zweite, dritte oder vierte Figur ist und es sich um einen Angriffszauberspruch handelt. Ist Raistlin der Anführer, so spricht er Angriffszaubersprüche, indem er einen Angriff durchführt.

Sind alle Monster vom Bildschirm vertrieben, so kehren Sie auf den Wildnisbildschirm zurück, indem Sie die Taste drücken, mit der Sie zum Kampfbildschirm gelangt sind. Sie können nicht in die Wildnis zurückkehren, wenn Sie sich zu nahe an einem Fluß oder undurchdringlichem Gelände befinden. Können Sie also nicht in die Wildnis zurückgehen, so führen Sie eine Hoch- oder Runterbewegung aus, mit der Sie entweder die Nord-Süd oder Ost-West-Richtung wählen, um festzustellen, ob Sie sich in der Nähe eines Fluges aufhalten. Solange Sie in Sla-Mori oder Pax Tharkas sind, können Sie nicht in die Wildnis zurückgehen.

KLETTERN

Um die Kette in Sla-Mori hochzuklettern, begeben Sie sich einfach auf die Kette, indem Sie **FEUER** drücken. Führen Sie Aufwärts- oder Abwärtsbewegungen auf der Kette aus.

HAUPTMENÜ

Drücken Sie die **LEERTASTE**, um Zugang zu den Funktionen des Hauptmenüs zu haben oder drücken Sie den entsprechenden ersten Buchstaben des jeweiligen Befehls. Um eine Funktion aus dem Menü zu wählen, heben Sie die gewünschte Funktion hervor und drücken dann **FEUER**. Sie verlassen eine Funktion, indem Sie die EXIT MENU-Option wählen.

ZAUBERSPRÜCHE

Goldmoon hat drei verschiedene Fähigkeiten: Auswendiggelernte Zaubersprüche (mit # gekennzeichent), die Fähigkeiten, Untote zu zerstören (mit * gekennzeichnet) und Zaubersprüche, die ihre Kraft von den Disks of Mishakal erhalten (mit einem 0 gekennzeichnet). Auswendiggelernte Zaubersprüche brauchen sich auf und werden durch Ausruhen wieder aufgeladen. Untot zu werden ist eine Fähigkeit, die nicht abgenutzt werden kann. Zaubersprüche, die ihre Stärke von den Disks of Mishakal erhalten, verbrauchen die hinter dem jeweiligen Zauberspruch in Klammern angegebene Zahl an Ladungen. Die Disks beinhalten 100 Ladungen, die nicht wieder aufgeladen werden können.

- # **Leichte Wunden heilen (cure light wounds):** hilft bei leichten Verletzungen einer Figur.
- # **Schutz vor dem Bösen (protection from evil):** schützt vor feindseligen Gegnern.
- # **Fallen aufspüren (finds traps):** hebt den Ort einer Falle hervor.
- # **Person stoppen (hold person):** zaubert Menschen oder Humanoiden auf der Stelle fest.
- # **Magischer Hammer (spiritual hammer):** wirft einen magischen Kriegshammer.
- # **Gebet (prayer):** bietet stärkeren Schutz vor dem Bösen.
- # **Segen (bless):** der stärkste Schutz gegen das Böse.
- # **Magie vertreiben (dispel magic):** macht Zaubersprüche wirkungslos.
- * **Untote vernichten (turn undead):** kann untote Kreaturen erstarren lassen oder sie zerstören.
- 0 **Schwere Verletzungen heilen (cure critical wounds) (2):** hilft bei schweren Verwundungen einer Figur.
- 0 **Tote erwecken (raise dead) (10):** erweckt tote Figuren wieder zum Leben. Aber es kann passieren, daß sie den Schock der Wiedererweckung nicht überstehen.
- 0 **Heilung (heal) (5):** stellt die volle Kampfkraft einer Figur wieder her.

MAGISCHE SPRÜCHE

Diese kommen aus Raistlins Zauberstab. Der Zauberstab hat 100 Ladungen, und jeder magische Spruch benutzt die hinter dem Spruch in Klammern angegebene Zahl an Ladungen. Ist Raistlin der Führer der Gruppe, wehrt der Stab gegnerische Zaubersprüche ab. Jeder aufgefangene Zauberspruch erhöht die Zahl der Ladungen um 1. Ist der Stab überladen, explodiert er.

Verzauberung einer Person (charm person) (1): läßt Humanoiden auf der Stelle stehenbleiben.

Schlaf (sleep) (1): läßt kleine Monster erstarren.

Magisches Geschoß (magic missiles) (1): greift an.

Netz (web) (2): fängt einen Gegner. Stärkere Monster können sich schnell wieder befreien.

Magie aufspüren (detect magic) (1): hebt magische Gegenstände hervor.

Unsichtbares sichtbar machen (detect invisible) (2): zeigt unsichtbare Gegenstände. Unsichtbare Schätze können in Sla-Mori und Pax Tharkas verborgen sein.

Brennende Hände (burning hands) (1): ein Nah-Angriff.

Feuerball (fire ball) (3): eine Explosion in großer Reichweite.

Voller Angriff (final strike) (alle Ladungen): bewirkt eine große Explosion, die alle Ladungen verbraucht und Raistlin töten kann.

USE: macht einen der Gegenstände des Anführers zur Benutzung fertig. Einige Gegenstände können nur von bestimmten Charakteren benutzt werden. Pfeile und Schlinggeschosse müssen benutzt werden, um mit den entsprechenden Waffen angreifen zu können.

REST: Eine Rast lädt Goldmoons und Gilthanis' auswendiggelernte Zaubersprüche wieder auf, heilt alle verwundeten Charaktere um 1 Punkt, während sich die Monster frei bewegen. Die Rast der Gruppe wird unterbrochen, wenn Monster auf sie treffen.

TAKE: Gegenstände vom Boden aufheben.

OPEN: Öffnet Türen, Kisten etc.

GIVE: Charaktere tauschen einen nicht benutzten Gegenstand aus.

INSPECT: Überprüft eventuell vorhandene Geheimtüren auf dem Weg der Figur. Besonders zu empfehlen, wenn Sie in einer Sackgasse enden.

DROP: Läßt einen nicht gebrauchten Gegenstand auf den Boden fallen.

PUT: Legt einen Gegenstand in eine Kiste, eine Tüte oder einen anderen Behälter.

SHUT: Schließt Türen, Kisten, etc.

QUEST MAP: Zeigt eine Übersichtskarte des Gebiets und das Vordringen der Drachenarmeen.

XP: Vollständige Aufzählung der von der Gruppe erworbenen Erfahrungspunkte und die Anzahl der getöteten Monsterarten. Tote Charaktere tragen nicht zum Punktestand der Gruppe bei.

BESONDERE HINWEISE

Im Kampf, der über eine bestimmte Reichweite geht, wirft Gilthanis drei magische Geschosse, dann zwei Netze und schließlich einen Pfeil und Bogen (falls vorhanden). Gilthanis erhält seine Zaubersprüche zurück, wenn die Gruppe rastet. Prinzessin Laurana kann ein Schwert und einen Bogen benutzen (falls vorhanden). Nomanden kämpfen nur mit Schwertern. Es gibt kein verstecktes Geld, keine Tränke für Heldentum und Unverletzbarkeit, Ringe, die Zaubersprüche speichern, magische Seile, magische Rüstungen oder Schilde in diesem Spiel. Monster tragen keine Schätze bei sich, aber manchmal bewachen sie welche.

SCHEDA AVVIAMENTO RAPIDO

DRAGONS OF FLAME

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA:

Batti **LOAD** e premi **RETURN**. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

CBM 64/128 DISCHETTO:

Batti **LOAD"*",8,1** e premi **RETURN**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

SPECTRUM 48/128, +2 CASSETTA:

Batti **LOAD""** e premi **INVIO**. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

AMSTRAD CPC CASSETTA:

Batti **LOAD"** e premi **INVIO**. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

AMSTRAD CPC DISCHETTO:

Batti **RUN"DOF"** e premi **INVIO**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

A causa di difficoltà inerenti alla programmazione, i riferimenti ad Amstrad 128K e Spectrum 128K non sono applicabili a questa versione. Questi includono, ma non sono limitati a. la Veduta del Deserto e la Veduta di Combattimento. La mappe della missione non appare nel gioco. Ci scusiamo par ogni inconveniente causato.

NOTA PER UTENTI CASSETTA:

A causa delle limitazioni della macchina, lo stesso personaggio rimane sullo schermo anche se selezioni un personaggio diverso da controllare.

CONTROLLI

CBM

Joystick: Porta 1 o 2.

Tastiera: ;	– Su	.	– Destra
/	– Giu'	=	– Fuoco
,	– Sinistra		

SPECTRUM

Joystick: Sinclair/Kempstone compatibile.

Tastiera: Tasti Cursore – Movimenti

OPPURE:

A – Su
Z – Giu'
V – Sinistra
B – Destra
N – Fuoco

AMSTRAD

Joystick Compatibile.

Tastiera: Tasti Cursore – Movimenti.
COPY – Fuoco

PER VINCERE

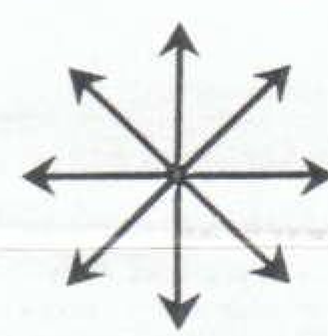
Per vincere al gioco, i nostri amici devono penetrare nelle caverne segrete di Sla-Mori, trovare l'antica spada Wyrmslayer, infiltrarsi nella fortezza di Pax Tharkas e liberare la Principessa Laurana e le donne e i bambini di Qualinesti.

VEDUTA DEL DESERTO (SOLO VERSIONI CBM/AMSTRAD 128K/ SPECTRUM 128K)

Nel deserto, i personaggi sono rappresentati da una sola icona al centro dello schermo. Qualunque oggetto che appare, viene rappresentato da icone nomadi. I mostri sono rappresentati da icone mostri. Quando sei in questa videata, se incontri un'altra icona o premi il tasto **COMMODORE** (CBM), o **SYMBOL SHIFT** (Spectrum 128K), o **SHIFT** (Amstrad 128K), passi alla videata di combattimento.

Per gli spostamenti, muoviti nella direzione dove vuoi che vada il gruppo.

SPOSTAMENTI IN VIDEATA DESERTO



VIDEATA COMBATTIMENTO

In questa videata, il gruppo viene rappresentato dal proprio capo attuale. Questo lo puoi cambiare mediante la funzione Hero Select (Selezione Eroe) nel menu principale.

Il gruppo, qui si può muovere sia in direzione Nord/Sud (N/S) sia Est/Ovest (E/O). Muovendo Su e Giù, cambi la visuale dei personaggi tra N/S e E/O. La bussola indica la direzione verso cui è rivolto il personaggio.

In Sla-Mori e in Pax Tharkas, la videata presenta lo sfondo al nord o all'ovest del gruppo.

Nota per gli utenti CBM/Amstrad 128K/Spectrum 128K:
In esterno , la videata combattimento presenta il territorio della videata deserto. Quando il gruppo si sposta nella videata combattimento, esso si muove anche in quella del deserto. La veduta del territorio è basata su quella del deserto. Nella videata combattimento, però, puoi muoverti su terreno difficoltoso, saltare fiumi o scalare colline che sarebbero insuperabili nella videata deserto.

I personaggi si muovono secondo lo schema seguente:

MOVIMENTI IN VIDEATA COMBATTIMENTO



Per attaccare in videata combattimento, tieni schiacciato **FUOCO** e muovi. Non dare solo colpetti ai movimenti o a **FUOCO**. Il personaggio di punta attacca solo se li tieni entrambi. Il personaggio attacca secondo lo schema seguente:

ATTACCO IN MODULO COMBATTIMENTO

(tenendo premuto **FUOCO**)

Salta in alto
Attacca alto in sinistra
Attacca alto a destra
Attacca a sinistra
Attacca a destra
Attacca basso a sinistra
Attacca basso a destra
Schiva

Se attacchi quando le spade incrociate sotto la bussola sono scure, il personaggio usa le armi da gittata. Se attacchi quando le spade incrociate sono evidenziate, il personaggio usa le armi a mano.

Premendo **RETURN/INVIO**, si riforma l'ultimo incantesimo di Raistlins, sempre che egli sia il secondo, terzo o quarto personaggio, e a patto che si tratti di un incantesimo di attacco. Se Raistlin si trova davanti, egli forma incantesimi lanciando un attacco a distanza.

Dopo che tutti i mostri sono scomparsi dallo schermo, torna alla videata deserto mediante lo stesso tasto che hai usato per andare in videata combattimento. Ma se ti trovi troppo vicino a un fiume o ad altri ostacoli insormontabili, non puoi tornare alla videata deserto. In questo caso, usa Su o Giù per selezionare N/S o E/O, per fare in modo d, non trovarti vicino ad un fiume. Inoltre, non puoi tornare alla videata deserto se ti trovi in Sla-Mori o Pax Tharkas.

ARRAMPICARSI

Per arrampicarti sulla catena in Sla-Mori, saltaci sopra premendo **FUOCO**. Puoi muovi su o giù per arrampicarti.

MENU PRINCIPALE

Accedi alle funzioni del menu principale premendo la **BARRA SPAZIATRICE** o premendo la prima lettera di un comando qualunque. Per selezionare qualsiasi voce del menu, evidenzialza muovendoci sopra e poi premendo **FUOCO**. Per uscire da un menu, scegli l'opzione EXIT MENU (ESCI DAL MENU).

INCANTESIMI SACERDOTALI

Goldmoon dispone di tre tipi di facoltà: Incantesimi memorizzati (segnati con un #), facoltà di voltare i non morti (segnata con un *) e incantesimi emanati dai Dischi di Mishakal (segnati da un 0). Gli incantesimi memorizzati si esauriscono con l'uso e vengono rigenerati riposando. Voltare i non morti è una facoltà e non si esaurisce. Gli incantesimi che emanano dai Dischi di Mishakal esauriscono il numero di cariche elencate tra parentesi dopo il nome dell'incantesimo. I dischi contengono 100 cariche e non sono ricaricabili.

Cura Ferite Leggere: guarisce i danni minori di un personaggio.
Protezione dal Male: aiuta contro avversari malefici.
Scopri Trappole: evidenzia la posizione di una trappola.
Ferma Persone: blocca esseri umani o umanoidi.
Martello Spirituale: materializza una mazza da guerra magica.
Preghiera: una protezione ancora maggiore dal male.
Benedizione: la più potente protezione dal male.
Spazza Magia: elimina gli incantesimi magici.
* **Volta i Non Morti:** può congelare o distruggere creature non morte.
0 **Cura Ferite Gravi (2):** guarisce i danni maggiori di un personaggio.
0 **Risuscita Morti (10):** risuscita personaggi morti. Questi possono non sopravvivere allo shock della resurrezione.
0 **Cura (5):** riporta il personaggio al suo pieno potenziale di lotta.

USO DEGLI INCANTESIMI

Lància incantesimi con il Bastone di Magius di Raistlin. Il bastone contiene 100 cariche e ogni incantesimo consuma il numero di cariche elencate tra parentesi dopo il nome dell'incantesimo. Se Raistlin è il capogruppo, il bastone assorbe gli incantesimi lanciati contro il gruppo. Ogni incantesimo assorbito, aggiunge 1 carica al bastone. Se questo si sovraccarica, finisce per esplodere.

Ammalia Persone (1): blocca gli umanoidi.

Sonno (1):blocca i mostri di basso livello.

Missile Magico(1): lancia un attacco.

Tela (2): avviluppa l'avversario. I mostri più forti si liberano rapidamente.

Scopri Magia (1): evidenzia oggetti magici.

Scopri Invisibili (2): fa apparire oggetti invisibili. Tesori invisibili possono essere nascosti in Sla-Mori e Pax Tharkas.

Mani Brucianti (1): lancia una attacco a distanza ravvicinata.

Sfera di Fuoco (3): lancia un attacco esplosivo a lunga gittata.

Colpo Finale (Tutti): provoca una grossa esplosione che consuma tutte le cariche e può anche uccidere Raistlin.

USA: appronta per l'uso uno degli oggetti del personaggio di punta. Non tutti i personaggi possono fare uso di tutti gli oggetti. I personaggi devono usare le frecce e le pallottole fiondate con le armi a lunga gittata.

RIPOSA: ripristina gli incantesimi memorizzati di Goldmoon e Gilthanis, cura tutti i personaggi feriti di un HP (Punto Salute) e fa muovere i mostri durante il riposo. Questo viene interrotto se i mostri si imbattono nel gruppo.

PRENDI: raccoglie oggetti dal suolo.

APRI: apre porte, bauli, ecc.

DAI: scambia oggetti inutilizzati tra personaggi.

CONTROLLA: controlla se davanti al personaggio ci sono porte segrete. Se arrivi a un vicolo cieco, controlla in giro per scoprire porte segrete.

LASCIA: lascia cadere oggetti inutilizzati sul terreno.

METTI: ripone un oggetto in un baule, una borsa o in un recinto.

CHIUDI: chiude porte, bauli, ecc.

MAPPA MISSIONE: presenta una carta generale della zona e dell'avanzata dell'esercito dei draghi.

XP (Punti Esperienza): elenca il totale dei punti esperienza ottenuti dal gruppo, oltre al numero di ogni tipo di mostri uccisi. L'esperienza acquisita da personaggi morti nell'uccidere mostri, non si aggiunge al totale del gruppo.

NOTE PARTICOLARI

In combattimenti a lunga distanza, Gilthanis lancia tre missili magici, poi lancia due tele e poi una freccia con arco (se disponibile). Quando il gruppo riposa. Glithanis ripristina gli incantesimi, La Principessa Laurana può usare la spada e l'arco (se disponibili). I nomadi combattono solo con la spada. Nel gioco non ci sono gruzzoli nascosti, pozioni eroiche o per invulnerabilità, anelli con incantesimi, corde magiche, bacchette magiche, o armature e scudi magici. I mostri non portano tesori, ma possono essere a guardia di tesori.